

II . LES EINES FUTURES DEL DISSENY

Alguns punts

ÀLEX BLANCH



Parlar del disseny com a eina de futur, en un món que canvia a tal velocitat que gairabé impedeix de percebre el present, resulta, com a mínim, arriscat.

Tanmateix, l'estudi d'aspectes del context sociopolític, dels avenços tecnològics, del món informàtic, de l'estat del medi ambient, etc., permet d'observar el naixement i la consolidació d'una sèrie de noves realitats que sens dubte condicionaran el món del disseny, i en els quals aquest pot servir com a plataforma de síntesi per al desenvolupament de nous referents culturals.

Una primera consideració a tenir en compte es refereix al disseny i a l'aparat industrial al nostre país.

A causa del perllongat aïllament d'Espanya, la seva cultura industrial s'ha desenvolupat a remolc de la resta de les economies occidentals, i amb un considerable desfasament de temps. Per aquest motiu es pot afirmar que molts dels punts a comentar sobre el futur del disseny a Espanya, corresponen a realitats presents en d'altres països o àmbits culturals.

La intensa activitat professional dels darrers anys ha aportat, en termes generals, nous referents estètics i solucions enginyoses de baix contingut tecnològic a productes ja «inventats» per veritables «cultures del projecte» com per exemple els casos d'Itàlia i, anteriorment, d'Alemanya.

Tanmateix, la seva incidència en la cultura industrial ha estat mínima. S'ha circumscrit al circuit limitat dels «editors» de disseny, molt propers al concepte de producció artesanal, i de sèries limitades i preus alts.

El disseny com a eina de futur al nostre país hauria de desenvolupar-se en col·laboració estreta amb l'aparat industrial, que ha d'entendre, al seu torn, el disseny, no pas com a despesa o com a operació de maquillatge, sinó com a inversió i interfase entre la indústria i el destinatari dels seus productes.

Sens dubte, l'actitud «vedettista» i individualista que s'observa tan sovint en alguns sectors de la professió, val a dir que no ha contribuït precisament a aquesta integració.

EL PROJECTE INSTITUCIONAL

La internacionalitat del projecte de disseny pot entendre's des d'òptiques diverses. Un primer aspecte a tenir en compte és l'econòmic-industrial, motor de l'evolució política.

La difícil gestió de la Comunitat Europea està donant origen al Mercat únic, de marcat caràcter heterogeni i que obre grans expectatives a l'evolució del disseny a nivell continental.

Per una banda desapareixeran el concepte d'importació/exportació, les darreres barreres aranzelàries i d'altres entrebancs econòmics i legals. Cosa que provocarà una forta incidència tant en els preus com en la circulació dels productes.

L'activitat professional a nivell continental planteja

ÀLEX BLANCH

Ha estudiat música al Conservatori Municipal de Barcelona i Disseny Gràfic i Industrial a l'Escola de Disseny Elisava. Ha col·laborat amb el Centre de Documentació de Disseny d'aquesta escola, a més d'amb diverses empreses i estudis de disseny.

Ha fundat, juntament amb Juan Sánchez, l'estudi de producció musical Digital Audio.

És professor de l'Escola de Disseny Elisava, coordinador de l'Àrea de Postgraus i coordinador de Relacions Internacionals.

grans reptes al dissenyador, ja que la implantació transnacional de moltes empreses europees revertirà en encàrrecs per a col·lectius cada cop més llunyans tant geogràficament com culturalment. El dissenyador haurà, doncs, de respondre de forma eficaç a problemes cada cop més complexos i aliens al seu propi àmbit (fet que es veurà atenuat parcialment per la progressiva homogeneïtzació dels mercats).

Per una altra banda, aquest gran col·lectiu continental haurà de crear els seus nous signes d'identitat, pràcticament inexistents en l'actualitat, que permetin de transcendir el caràcter nacionalista dels sentiments dels seus habitants, forjats al llarg de molts de segles i innombrables enfrontaments.

No hi ha dubte que tots els països integrants de la comunitat comparteixen sistema polític i econòmic, però els *sentiments* esmentats estan profundament arrelats. I els recels dels quals són origen, només desapareixeran totalment (si és que això desapareix algun dia) en trobar i plasmar aquells elements comuns que permetin a tots els europeus d'identificar-se (almenys els demòcrates i rics).

Tanmateix, aquest procés d'integració econòmica i síntesi cultural no ha d'oblidar el respecte i la preservació de les particularitats, dels fets diferencials de les diverses cultures europees, en molts de casos mancades de representació estatal, que corren el risc de quedar diluïdes dins la gran «sopa europea».

Recordem que Dinamarca va poder donar el seu vot de càstig a la primera versió del tractat de Maastricht per la seva condició d'estat independent. Col·lectius culturals de caràcter ancestral com ara Escòcia, Euskadi, Catalunya i un llarg etcètera, no disposen d'un recurs com aquest.

En el pla mundial, la interdependència de mercats i el concepte de «poblet global» també actuen com a agents homogeneïtzadors, i han permès la implantació d'empreses multinacionals i de grans grups d'empreses amb interessos comuns i produccions de diversa mena.

Aquest fet ha comportat l'aparició de les figures del design manager i del «dissenyador estratega» que han de donar resposta als nous reptes derivats de les grans polítiques de gestió, producció i implantació. El paper d'aquests professionals adquireix cada cop més importància.

En aquest context són aplicables alguns dels punts esmentats quan fèiem referència al cas europeu.

Per una altra banda és necessari replantejar radicalment la relació entre els països rics i els pobres. Aquests últims, contemplats fins ara com a font de matèries primeres i mà d'obra barata, no sols necessiten, sinó que mereixen un nou tracte per part dels primers, que com tothom sap són responsables, en gran mesura, de la seva lamentable situació actual.

Aquesta situació, el problema més greu que afecta el món junt amb la degradació del medi ambient i el crei-

xement demogràfic, planteja als dissenyadors un camp ampli de feina, pràcticament inexplorat fins ara, que requereix la recuperació de la dimensió social del disseny, tan criticada per gran part de les generacions posteriors a la II Guerra Mundial, que han apostat en molts casos per activitats mercantilistes, esteticistes i auto-complaents.

Des d'un punt de vista quantitatiu, és aquí on els nous dissenyadors tenen més coses a dir. Sempre, no cal dir-ho, que els estaments polítics i econòmics dels països desenvolupats entenguin que conceptes com ara «Tercer món» o «Països perifèrics», i situacions que se'n deriven com ara pobresa, fam i violència, són insostenibles. Ara mateix ja no es tracta solament d'una qüestió ètica; es tracta de sobreviure en el segle XXI.

Un altre aspecte a tenir en compte des d'un punt de vista internacional és el medi ambient, ja que la seva degradació transcendeix àmpliament les fronteres estatals.

Les conseqüències per al nou disseny derivades de les qüestions tractades en aquest aspecte, podrien resumir-se en els següents punts:

1. El marc de referència per a la distribució de mercaderies i la implantació de sistemes de comunicació deixa de ser l'estat i passa a ser-ho el col·lectiu transnacional o el sociocultural.

2. Es demanen al dissenyador uns coneixements de caràcter internacionalista, així com la captació de referents culturals, en un sentit ampli, per tal de poder crear productes a distància o signes fets «a mida» per a contextos culturals aliens (esperem que també «perifèrics»).

3. Augmenta la complexitat de les xarxes d'informació i de les infraestructures per a la projectació (estudis amb diverses seus, equips humans internacionals, sistemes de documentació, etc.).

EL PROJECTE INTERDISCIPLINARI

El procés d'integració socioeconòmic i cultural al qual fèiem referència anteriorment, condueix a un plantejament cada cop més integral del projecte de disseny, ja que reverteix en un augment de la complexitat del mercat dins del qual hauran de competir i situar-se tant els productes com els serveis i els programes de comunicació.

La subsegüent reestructuració de les empreses requereix plantejaments globalistes i integradors de la seva identitat com a ens i dels seus productes, donada la proliferació indefinida tant dels uns com dels altres.

Això obliga a definir de forma més precisa el seu posicionament, la relació amb la seva competència, en definitiva, els seus trets diferencials.

Per fer front a aquesta mena de projectes s'han creat equips interdisciplinaris coordinats per una mena de professional capaç d'entrar en diàleg amb els diversos

agents que intervenen en el complex món industrial i de la comunicació, un professional capaç també d'entendre'n els interessos i les necessitats. Aquest professional pot donar forma, imprimir identitat al procés de creació industrial, des de la concepció d'un objecte fins a la seva «posta en escena», tant en el punt de venda com en els mitjans de comunicació, i assessorar adequadament l'empresari tot oferint un servei integral.

Dissortadament, la complexitat administrativa i les càrregues econòmiques d'aquestes grans estructures, sovint han absorbit l'atenció dels dissenyadors en detriment del procés creatiu. Per una altra banda, el Regne Unit, el país europeu amb la crisi més gran en el sector del disseny, ha vist desaparèixer alguns dels seus grans estudis (també una infinitat dels petits, no cal dir-ho). Els estudis de mida mitjana, amb una capacitat de treball suficient i que es pugui abastar, així com els estudis especialitzats i petits equips integrats en estructures administratives comunes, són els que semblen sobreviure amb garanties de futur.

LA INFORMATITZACIÓ DEL PROJECTE DE DISSENY

La introducció de la informàtica en els estudis ha facilitat la manipulació, gestió i modificació de dades, la documentació, i ha accelerat els processos de treball. Possibilitant, a més a més, desenvolupar nous llenguatges i introduir nous recursos en el procés creatiu.

A priori, aquest fet hauria de permetre el desplaçament del pes de l'activitat professional a qüestions projectuals i cada vegada menys mecàniques.

De fet, l'accelerament indefinit del procés de treball ha anat, tot sovint, en detriment de la capacitat de reflexió. Han primat, també en aquest terreny, els criteris quantitatius sobre els qualitatius.

La constant aparició de noves eines no ha permès, en molts casos, d'exhaurir-ne, ni tan sols descobrir-ne, les possibilitats, i s'han utilitzat els recursos immediats que ofereix la màquina.

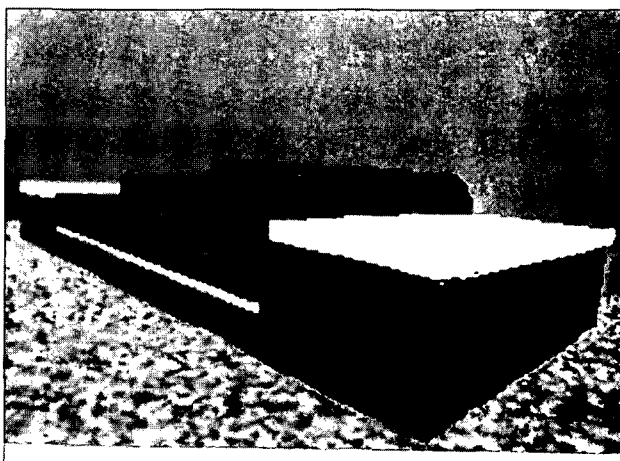
En conseqüència s'ha produït una alarmant homogeneïtzació dels resultats. En aquest sentit són molt justificables les crítiques al disseny assistit per ordinador expressades pels (darrers) dissenyadors artesans.

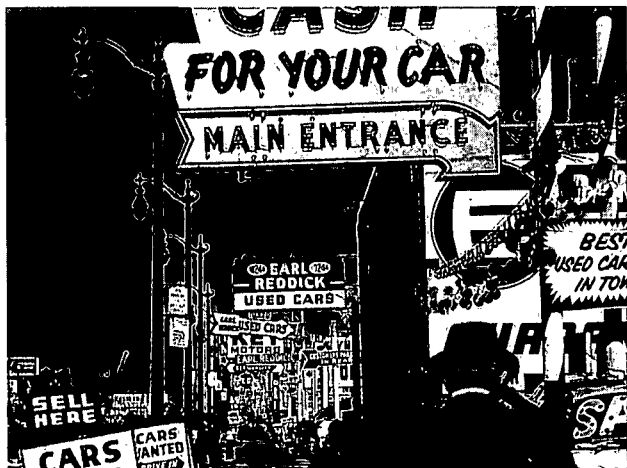
Un altre problema derivat de la informatització és la manca de sistemes estàndar que permetin l'intercanvi fàcil d'informació.

Així mateix, queda molt camí encara per recórrer en un desenvolupament de la interfase dissenyador-ordinador que possibiliti de matisar adequadament la feina.

Tanmateix, la informàtica aplicada al disseny ha permès de reduir els equips de treball i els costos i, sobretot, de disminuir la distància entre present i futur gràcies a la possibilitat de mostrar virtualment el resultat del projecte.

Cal pensar que, en un futur, l'aparició dels nous sistemes més flexibles podrà revertir en un enriquiment de





les possibilitats projectuals sense oblidar que, com a tot llenguatge, és el concepte, la idea, la cultura, a fi de comptes, qui dona contingut al discurs.

És en aquest sentit, que haurien de capitalitzar-se les aplicacions informàtiques al disseny.

TECNOLOGIA I MATERIALS

No cal dir que la informatització ha afectat també els processos de producció: n'ha permès un control molt més rigorós de cadascuna de les seves passes i la seva flexibilització.

El llenguatge digital, en tant que llenguatge universal, integra projecte, gestió i producció.

Per últim, les aplicacions informàtiques permeten de minimitzar els errors i de desenvolupar operacions extremadament precises, així com de modular-ne adequadament les repetitives i obtenir un control decisiu de la seqüència de treball.

Gràcies a aquestes aplicacions informàtiques (Computer Aided Management) ha estat possible de desenvolupar productes amb una infinitat de variables fins arribar, en alguns casos, a l'objecte singular, fruit d'un procés industrial molt proper al concepte de producció artesanal, però de baix cost.

El control informatitzat de la gestió empresarial i, especialment, dels departaments de producció, comporta un control molt estricte del subministrament dels materials, de la seva transformació, muntatge i emmagatzematge. Sobre aquesta base ha estat possible de desenvolupar nous mètodes de fabricació com el *just in time* que permet d'abaratir inversions i eliminar costos en diversos camps.

Les partides de peces i objectes es realitzen per una comanda «a la carta». Es produeixen de forma cíclica, tot atribuint a cada operari un circuit de treball en el qual desenvolupa un conjunt d'operacions fins a obtenir un subconjunt o un objecte (semiacabat o acabat) que és distribuït immediatament. Això implica l'estalvi d'espais per a emmagatzemar i el seu control. També s'evita el risc d'acumular stocks de productes acabats que es creen en funció de previsions de vendes subjectes als vaivens del mercat.

Per això, l'empresa ha de disposar d'un sistema àgil, flexible i integrat de producció que pugui adaptar-se a cada comanda i que permeti el lliurament d'aquest *just in time*.

Aquest mètode de fabricació, ja implantat i provat al Japó de bastants anys ençà, sembla anar despertant cada cop més interès, especialment entre empreses petites i mitjanes, a causa, principalment, de l'estalvi en inversions que comentàvem anteriorment i pot, creiem, esdevenir una important eina de futur.

Una altra d'aquestes eines, dins el terreny de la tecnologia i la producció, que requereix un estudi cada cop més profund, és el món dels materials, una arma de doble tall per al dissenyador.

La seva proliferació i l'aparició d'infinat de noves aplicacions demana, ara mateix, uns coneixements tan amplis per al seu ús correcte que el dissenyador ha d'assessorar-se de manera cada cop més especialitzada sobre les seves prestacions, possibilitats de transformació i d'acabat, etc. El desconeixement d'aquests recursos pot comportar la pèrdua d'identitat de molts objectes quotidians, en ser substituïts per d'altres amb diferent acabat, color, tacte... El disseny primari, aquesta nova categoria professional desenvolupada en els darrers anys a Itàlia, està aportant els senyals necessaris d'identitat a les noves generacions de productes.

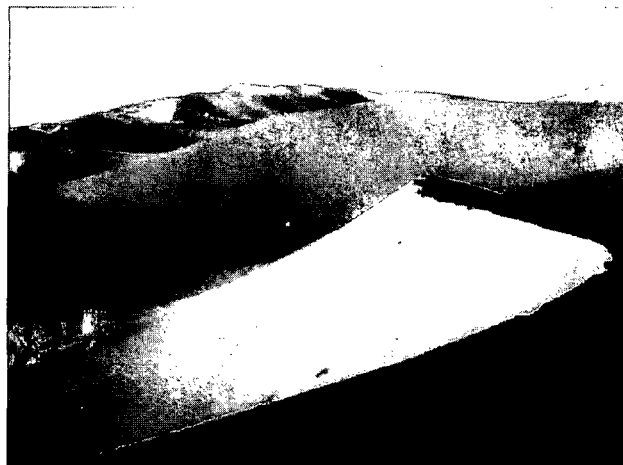
Malgrat tot, l'aparició de nous materials sintètics, no tans a nivell mol·lecular sinó per addició d'elements heterogenis, com ara els composites, així com les noves aleacions, fibres, materials ceràmics, materials intel·ligents, etc., obren un ventall fascinant de possibilitats creatives al dissenyador del futur.

Per una altra banda, l'estudi de materials d'estructura i prestacions variables possibilita la creació d'objectes o subconjunts monomàterics de fàcil reciclatge. Aquests materials es troben actualment en fas d'experimentació però esdevindran, sens dubte, un dels recursos més importants, especialment en relació la cultura del reciclatge i la preservació del medi ambient, si és que queda alguna cosa a preservar, en el futur...

En aquest sentit també resulten interessants els nous adhesius degradables que permeten un fàcil desmuntatge dels objectes i la selecció dels elements per al reciclat, a més de substituir unions més complexes i cares que requereixen, entre d'altres coses, una major inversió d'energia i de temps.

L'estudi i el perfeccionament dels sistemes de producció i muntatge, a més de permetre d'extraure el màxim de possibilitats als materials, està servint de plataforma per a la producció d'objectes amb nous criteris compositius, especialment objectes modulars amb subconjunts intercanviables que jugaran en un futur un paper decisiu en el desenvolupament industrial. Es podran desmuntar i reparar o canviar estrictament els elements fets malbé i desenvolupar unes gammes de productes amb elements estàndars, també en camps tan allunyats dels habituals com l'automoció.

També l'aplicació del color sobre materials i impresos està experimentant grans canvis, no ja tan sols pel desenvolupament de gammes cada cop més matisades de pigments i textures, sinó també pel desenvolupament d'aplicacions més i més diversificades. Però on majors possibilitats s'endevinen és en la integració dels materials i dels pigments, cosa que permetrà un enorme estalvi en la producció d'acabats. És possible que en un futur pràcticament desapareguin molts dels processos d'acabat que ara són habituals, a mesura que els materials sintètics benignes amb el medi ambient i amb característiques acceptables per als usuaris substitueixin els materials d'origen natural.



There was a line, there was a formula
sharp as a knife, facts cut a whole in har.

DAVID BYRNE